

草タイプの歴史

ここでは草タイプの歴史を書いていってください。
冗談は書かないでください。随時追加お願いします。

- **草タイプの歴史**
 - **草タイプの性能**
 - **攻撃面**
 - **防御面**
 - **草タイプの平均種族値**
 - **種族値ランキング**
 - **合計値**
 - **能力別**
 - **種族値ランキング（ワースト）**
 - **合計値**
 - **能力別**
 - **草タイプをもつ複合タイプとその主なポケモン**
 - **草タイプの性能**
 - **登場ポケモン早見表**
 - **第1世代**
 - **第2世代**
 - **第3世代**
 - **第4世代**
 - **第5世代**
 - **歴代の主な草使い**
 - **ご意見所**
-

草タイプの性能

攻撃
面

防御
面

弱点	みず・じめん・いわ	弱点	ほのお・こおり・どく・ひこう ・むし
半減	ほのお・くさ・どく・ひこう・むし・ドラゴン ・はがね	半減	みず・でんき・くさ・じめん
無効	なし	無効	なし

その他 草タイプのポケモンは技「やどりぎのたね」を受けない。
技の特徴 特性「そうしょく」にはダメージ、追加効果を与えられず相手の攻撃が1段階上がる。

■ 攻撃面

有効タイプが3つあるが、半減タイプのは数は最多の7つで、1/4にまで軽減されてしまうことも多い。
ただし、炎タイプの弱点岩・地面・水を全て抜群でつける、電気が地面に対抗できるなどの点から
案外サブに入れられるケースも少なくない。
他方、攻撃技自体は徐々に高威力技が増えつつある。

また、補助技では宿木のタネや光合成といった防御に適した技が多い。
状態異常にする技も多いが、性能の優秀な技を覚えるものはごく一部である。

■ 防御面

弱点は全タイプ最多の5つ。
そのうち毒・虫・飛行はタイプ一致以外ではあまり使われないものの、
氷・炎はサブとして使われることも多いため、相性上有利でも弱点を突かれやすい。

一応、地面、水、電気など特定のメジャータイプには強いこと、
岩のサブウェポンがあれば毒以外の全ての弱点に対処可能であることなど、利点も少なからずある。

しかし総合的に見れば防御性能は決して良いとは言えない。

タイプ設定的には攻防総合的に見てそこまで強くはないといえる。

草タイプの平均種族値

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
平均	79	88	82	89	84	74
最大	114	130	131	125	129	127(120)

最小 60 55 55 55 50 30

()内はシェイミを除いたとき。

(最終進化系38種、平均値小数点以下四捨五入 シェイミスカイフォルム、カットロトム含む)

全体的に平均的だが、鈍速だけは目立つ。

ジュカイン、ワタッコなど少数の例外を除けば「根をはる」というイメージがあるからなのか、遅いポケモンばかり。

種族値ランキング

合計値

順位	総合	ポケモン	種族値	順位	総合	ポケモン	種族値
		セレビィ		14	129	ロズレイド	505
1	16	シェイミLF	600	15	155	ヤナッキー	498
		シェイミSF		16	160	ユレイドル	495
4	37	ビリジオン	580	17	174	ユキノオー	494
5	67	モジャンボ	535	18	175	八八コモリ	490
6	78	ジュカイン	530	19	192	ナットレイ	489
7	86	ジャローダ	528			ラフレシア	
		フシギバナ				ウツボット	
8	89	メガニウム	525			キレイハナ	
		ドダイトス		20	212	ルンパッパ	480
		リーフィア				ダーテング	
12	102	ナッシー	520			エルフーン	
		カットロトム				ドレディア	

能力別

HP	特攻				
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	モロバレル	114	1	ナッシー	125
	セレビィ			ロズレイド	
2	モジャンボ	100	3	シェイミSF	120
	シェイミLF		4	ノクタス	115
	シェイミSF		5	モジャンボ	110
6	トロピウス	99		ドレディア	

7	ナッシー	95	7	マラカッチ	106
	ドダイトス			キマワリ	
9	ビリジオン	91	8	ジュカイン	105
10	ダーテング	90		カットロトム	
	ユキノオー				

攻撃

特防

順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	キノガッサ	130	1	ビリジオン	129
2	ノクタス	115	2	ナットレイ	116
3	リーフィア	110	3	ユレイドル	107
4	ドダイトス	109		カットロトム	
5	シェイミSF	103	5	ロズレイド	105
	ハハコモリ			ミノマダム(草木)	
	セレビィ			フシギバナ	
	ダーテング			メガニウム	
7	マスキッパ	100	7	キレイハナ	100
	シェイミLF			セレビィ	
	メブキジカ			シェイミLF	

防御

素早

順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	ナットレイ	131	1	シェイミSF	127
2	リーフィア	130	2	ジュカイン	120
3	モジャンボ	125	3	エルフーン	116
4	モンジャラ	115	4	ジャローダ	113
5	カットロトム	107	5	ワタッコ	110
6	ドダイトス	105	6	ビリジオン	108
	メガニウム		7	ヤナッキー	101
7	セレビィ	100	8	セレビィ	100
	シェイミLF			シェイミLF	
10	ユレイドル	97	10	メブキジカ	95

種族値ランキング (ワースト)

最終形態のみが対象。

順位	ポケモン	種族値
1	パラセクト	405
2	ミノマダム	424
3	キマワリ	425
4	チェリム	450
5	ワタッコ	455
6	マスキッパ	454
7	キノガッサ トロピウス	460
9	マラカッチ	461
10	モロバレル	464

能力別

HP		特攻	
順位	ポケモン 種族値	順位	ポケモン 種族値
1	カットロトム 50	1	ナットレイ 54
	パラセクト	2	ワタッコ 55
2	キノガッサ 60		パラセクト
	ロズレイド	3	キノガッサ 60
	ミノマダム		リーフィア
			メブキジカ
攻撃		特防	
順位	ポケモン 種族値	順位	ポケモン 種族値
1	ワタッコ 55	1	モジャンボ 50
2	ミノマダム 59		ウツボット
	ロズレイド	2	ダーテング 60
3	チェリム 60		キノガッサ
	ドレディア		ノクタス
防御		素早	
順位	ポケモン 種族値	順位	ポケモン 種族値
1	キマワリ 55	1	ナットレイ 20
	ロズレイド		パラセクト
3	ダーテング 60	2	キマワリ 30
4	ノクタス		モロバレル
5	ヤナッキー 63	5	ミノマダム 36

草タイプをもつ複合タイプとその主なポケモン

複合タイプ	主なポケモン	複合タイプ	主なポケモン
ノーマル	メブキジカ(1)	飛行	ワタッコ・トロピウス・シェイミ (3)
炎	(なし)	虫	パラセクト・ハハコモリ等(3)
水	ルンパッパ(1)	エスパー	ナッシー・セレビィ(2)
電気	カットロトム(1)	岩	ユレイドル(1)
氷	ユキノオー(1)	ゴースト	(なし)
毒	フシギバナ・ロズレイド等(5)	ドラゴン	(なし)
格闘	キノガッサ・ビリジオン(2)	悪	ダーテング・ノクタス(2)
地面	ドタイトス(1)	鋼	ナットレイ(1)

はスカイフォルムのみ。カットロトムは第5世代以降。

草34種中、複合タイプは上記の24種。

もともと弱点が多いだけに、複合でも弱点が多いものが多数。弱点7つ+4倍持ちもざらにいる。初代パラセクトに至っては弱点7つ+4倍3つという悲惨さだった（次回作でやや改善）。

複合で最も数の多い草毒は、攻撃面の不遇さとエスパーに弱くなる点が痛い、毒にならない、弱点4つという耐久面から、メジャー戦術の一つである宿木耐久型にも向いている。

岩草のユレイドルは一見攻守ともに優秀な組み合わせだが、耐久型のため、弱点の数よりも耐性の少なさが惜しく、技でカバーする形になる。

優秀なのは水草のルンパッパと草氷のユキノオー、草鋼のナットレイ。

どれも氷が等倍で草本来の実力を発揮しやすい。

ルンパッパは弱点3つと草の中では少なく、それも前述のようにタイプ一致以外ではあまり使われないものばかり。

（ただしルンパッパ自体が警戒される立場なので、ピンポイント対策で組み込まれていた、ということもままある）

ユキノオーは弱点が7個と多く一見不遇タイプに思えるが、草の耐性はそのまま残っているだけでなく、

サブウェポンとして多い氷も等倍のため、水や電気に対して優位に立てる。

ナットレイは弱点が2つと草の中で最も少なく、水電気に繰り出せる上に重要なドラゴン耐性も持っていて、耐久力も高いので流星群や逆鱗受けにも使える。

ただしドラゴンは炎技持ちが多いため呆気なく焼き払われる可能性もあるので注意。

草タイプの性能

技名	直接 攻撃	物理 特殊	威力	命中	PP	対象	追加効果・備考
ウッドハンマー	○	物理	120	100	15	単体	反動として3分の1ダメージ
パワーウィップ	×	物理	120	85	10	単体	通常攻撃
リーフブレード	○	物理	90	100	15	単体	急所に当たりやすい
タネばくだん	×	物理	80	100	15	単体	通常攻撃
タネマシンガン	×	物理	25	100	30	単体	2～5回連続攻撃
リーフストーム	×	特殊	140	90	5	単体	自分の特攻
ソーラービーム	×	特殊	120(60)	100	10	単体	晴れのと看以外は1ターン溜めが必要 ・雨天・砂嵐・霰時は威力60
はなびらのまい	○	特殊	120	100	15	敵単体(選択不可能)	2～3ターン攻撃後に混乱
エネルギーボール	×	特殊	80	100	10	単体	10%で特防
ギガドレイン	×	特殊	75	100	10	単体	与えたダメージの半分HP回復
くさむすび	○	特殊		100	20	単体	相手の体重に合わせて威力が変動する (20～120)
技名	直接 攻撃	は 変化	威力	命中	PP	対象	追加効果・備考
やどりぎのタネ	×	変化		90	10	単体	種を植えつけ、毎ターンHPを最大値の8分の1吸収
ねむりごな	×	変化		75	15	単体	眠り状態にする
しびれごな	×	変化		75	15	単体	麻痺状態にする・地面にも当たる
こうごうせい	×	変化			5	自分	HP回復(通常は1/2、晴れは2/3、その他天候は1/4)
アロマセラピー	×	変化			5	味方全体	状態異常を治す

コットン
ガード

× 変化

10 自分

防御

第4世代以降は優秀な技が追加され、第5世代でははなびらのまい・ギガドレイン・タネマシンガン

の性能が強化された。威力の高いリーフストームはスカーフ撃ち逃げ等と相性がいい。

連発する場合にはエナジーボールやギガドレインが主力となるだろう。

はなびらのまいは草特殊版げきりんで、高威力を溜め無しで放てるが、草の半減の多さなどからげきりんほどの使い勝手はない。

くさむすびは威力が不安定なものの、両手があるポケモンの多くが覚え、

最終進化は重量級が多いこともありサブウェポンとして人気が高い。

パワフルハーブで使い勝手が向上したソーラービームはリザードンなどの炎系に愛用され、肝心の草タイプはあまり使わないという少し残念な結果に。

草物理技はパワーウィップとウッドハンマーが最高威力だが、どちらも使えるポケモンは多くない。

最高威力がリーフブレードやタネばくだんのポケモンも少なくないのが現状。

タネマシンガンはみがわりやきあいのタスキ、特性がんじょうに強く、タネばくだんとは選択になるだろう。

補助技は草タイプのアイデンティティともいえるやどりぎのタネが強力。

みがわり等の補助技と組み合わせた耐久型は突破方法がなければどうしようもなくなるほど。

また眠りの状態異常にする技が三つもあり、キノコのほうしは使用者は少ないものの命中100と脅威の数値を誇り、ねむりごなも催眠術より高確率。

一方しびれごなはでんじはに比べると不安定だが、地面タイプにも当たるというメリットがある。

は使用者が少ないか、採用率の低い技。

技名	直接攻撃	物理特殊	威力	命中	PP	対象	追加効果・備考
ウッドホーン	○	物理	75	100	10	単体	与えたダメージの半分HP回復・メブキジカ専用技
シードフレア	×	特殊	120	85	5	単体	40%で特防 ・シェイミ専用技
ハードプラント	×	特殊	150	90	5	単体	次のターン動けない・御三家専用技
くさのちかい	×	特殊	50	100	10	単体	同ターンに炎か水の誓いを使うと強力になる ・御三家専用技
キノコのほうし	×	変化		100	15	単体	眠り状態にする

登場ポケモン早見表

- 第1世代

フシギバナ、ラフレシア、パラセクト、ウツボット、ナッシー (+ モンジャラ)

- 第2世代

メガニウム、キレイハナ、ワタッコ、キマワリ、セレビィ

- 第3世代

ジュカイン、ルンパッパ、ダーテング、キノガッサ、ノクタス、ユレイドル、トロピウス (+ ロゼリア)

- 第4世代

ドダイトス、ロズレイド、ミノマダム (草木)、チェリム、マスキッパ、ユキノオー、リーフィア、モジャンボ (カットロトムは当時雷霊)、シェイミ

- 第5世代

カットロトム、ジャローダ、ヤナッキー、ハハコモリ、エルフーン、ドレディア、マラカッチ、メブキジカ、モロバレル、ナットレイ、ビリジオン

■ 第1世代

強力な技を覚えない (ソーラービームは有ったが溜め時間が必要で安定しない)、弱点が多いことに加え、当時全盛期であった氷に滅法弱いため、不遇なタイプだった。ただし下記の通り一部に光る存在がいたため、対戦で見かけなかったという訳でもなかった。

ナッシーは例外で、高い特殊とエスパー技、毒毒 + 宿木を使えるおかげで草の中でも抜きん出ている。

勿論対戦でも良く見られ、強力なポケモンとして初代御三家であるフシギバナより使用率が高かった。

99カップではドわすれ使いのヤドラン用に、ドわすれの効果を貫通するはっぱカッター & まきつく

の永久コンボ & 眠り粉使いとしてウツボットが使われた。

この頃の草単色はモンジャラのみ。入手も中途半端に大変で見かけることはあまり無かったが、99カップでは耐久寄りの能力のおかげで地味だが意外と戦えた。

また、当時はやどりぎのタネの回復量は1ターンで相手の最大HPの1/16だけだったのだが、宿木バグ(宿木 + 毒毒で宿木もダメージが倍になっていくというもの)があったため、凶悪な性能だった。

■ 第2世代

格闘タイプ台頭に伴い氷が大幅に弱体化されたが、鋼タイプの登場で炎タイプが強化された。一部の虫タイプも活躍し始める。

しかし、当時大暴れしていたガラガラを止められることや努力値が全てに振れたため耐久力も攻撃力も優れていたことにより、草タイプはメジャーなタイプとなる。

金銀時代は冷凍ビーム、火炎放射のわざマシンがなく、安定技は威力の低い冷凍パンチ、炎のパンチしかなかったのも大きい(一応、冷凍ビーム持ちのポケモンを前作から持ってくることはできたが)。

日本晴れの出現で溜めなしソーラーが出来るようになった。

追加された草はメガニウム、キレイハナなど草単が中心。

メガニウムは地面耐性、高めの防御、リフレクターでガラガラ受けとして役立ったほか剣の舞 + 宿木でカビゴンともタイマンを晴れるなど侮れない実力の持ち主だった。

既存のポケモンではウツボットの活躍が割と目立っていた。

はっぱカッターの急所率が下がったものの、アンコールや眠り粉で相手を翻弄しつつ、葉っぱカッターや剣舞 ヘドロ爆弾の戦法は第3世代まで十分通用した。

ワタッコはさほど話題にはならなかったが、この頃から既にサポーターの傾向が現れ始めていた。

キマワリは多少火力は有るがマイナー扱いだった。

この時代の草ポケモンは剣の舞や耐性の強さ、光合成、宿木のタネなどの耐久面が強みだった。一方で攻撃面に関しては草タイプ技自体の攻撃範囲に優れず、急所率が下がった葉っぱカッター、

PPが最大8のギガドレイン、性能は安定しているがHPが12も下がるという諸刃の剣のめざパ草、

さらには日本晴れが必須のソーラービーム、受けに弱い花びらの舞と散々だった。

結果ガラ受けメガニウムの葉っぱカッター、低いHPを活かせるやどみがのめざ草以外はまともに草技が使われなかった。

ちなみに、晴れソーラーができたのは当時、ヘルガー、エンテイ、ホウオウのみだった。

■ 第3世代

特性追加で一部が始まる。特に素早さが上がる葉緑素は大きい。
新御三家ジュカインは歴代の全御三家中最速で、威力の高い技も覚え使い勝手がよい。
また、ルンパッパやユレイドルなどあまり草扱いされにくい草も登場。
過去の草ポケも特性追加で少しマシになったが、ラフレシア等はそれでも酷い有様だった。
この頃にロゼリアが追加されたが、見向きもされなかった。晴パ最速の爆発要員としてダーテングも活躍。
RSが出た当初は大爆発の技マシンが無いため、自力で覚えられるダーテングの価値は高かった。

ワタッコも2004年のルール上晴れパの最速サポーターとして、ナッシーもアタッカーとして使われていた。

2004のダブルにおいては草ポケモンは使用率が高かった。
晴れパのダーテングワタッコナッシー、晴れ雨両方に入るルンパッパの使用率が高いためである。
地震持ちが多い上、冷凍ビームが弱点であろうと等倍雨ハイドロに比べればマシなので水地面への耐性はとても大きかった。

■ 第4世代

虫が始まりだした一方、ウッドハンマーやリーフストームなど高威力技が増え草技自体の性能はかなり向上した。
リーフブレード物理化and覚えるポケモン増加、タネばくだん登場によってタイプで悩まされたポケモンも目覚め始める。

新御三家ドダイトスは草・地面の重戦車タイプ。ウッドハンマーが強力だが氷には滅法弱い。
また、霰パの中核を担い、草ポケ最強との呼び名も高い御大ことユキノオーも登場。
今までくすぶっていた草タイプ、ロゼリアとモンジャラがついに進化した。
モンジャラの進化であるモジャンボはアンバランスではあるが驚異的な防御性能を誇る。
ロゼリアの進化系であるロズレイドは高い特攻と豊富な技、
そこそこ高い素早さでアタッカーややどみがで活躍した。
キノガッサはポイズンヒールやスカーフなどを得て実力を発揮し、
命中率100%のキノコの胞子の強さも相まって強ポケに昇格した。
チェリムは平均的な能力だが、晴れ状態だと味方と共に攻撃と特防が1.5倍になるという強力な特性を持つため、晴れパ(特にダブル)で使われる。
第4世代前半は物理攻撃技に恵まれていなかったウツボット
(草とノーマルしかなく、一番強いタイプ一致技は葉っぱカッターであった)だが、
プラチナでリーフブレードや種爆弾を習得できるようになったため、再び活躍の場が出てくると
思われる。

禁止級伝説ポケモンはシェイミが登場。使用に様々な制限はあったが、スカイフォルム状態での高い素早さと強力な専用技シードフレア、天の恵み+エアスラッシュを持つ。

HGSSではウツボットやチェリムがウェザーボールを獲得。晴れパで鋼タイプに止まらなくなるので強化へとつながった。もともとウェザーボールを使ったロズレイドは晴れパでの性能は相対的に落ちたものの、砂パとの相性が良いため、砂パに組み込まれていることは多い。

全体的に見ると、弱点が多い上に、相性がいいはずの水の多くがれいとうビームを使えるのが大きな痛手。

主流の龍・鋼には攻撃が通らず、その龍対策の氷と鋼対策の炎に弱い。ダブルバトルでは氷に弱いレンパッパ、ユキノオーが人気。

特に伝説が解禁されたGSルールでは伝説や600族と並ぶほどの活躍を見せる。

高知大会ではなんと伝説ポケモンを一切使用せず、草タイプのポケモン4匹のパーティが準優勝した。

■ 第5世代

新たな草タイプは全10種類（カットロトムも含めると11）。

草では初の準伝説となるビリジオンも登場。

余談ながら、外見に人気の出そうなポケモンが多く含まれているのは特徴といえるだろう。

新技は目立ったものはなく、メブキジカ専用技の物理版ギガドレインである「ウッドホーン」くらいだが、

既存の「はなびらのまい」「ギガドレイン」「タネマシンガン」の威力が強化され、いずれも対戦で実用できる強力な技となった。

ただしギガドレインとタネマシンガンは強化されたにもかかわらずマシン技から除外という謎の仕打ちを受けた。

その影響で新規草の中には習得不能者もいるため、マイナーチェンジ版で教え技としての復活に期待したい。

新規のなかではエルフーン、ビリジオン、モロバレル、ナットレイという強力なポケモンが多数登場した

イッシュダブルでは対策必須のエルフーン、モロバレルはその枠にとどまらず全国ルールでも猛威を振るっている

「いたずらごころ」からのアンコール、やどりぎのたね、など優秀な補助技で場を荒らすエルフーン

眠り制限のないダブルではキノコのほうしを撒く機械と化し耐久も高く格闘技半減、新技のいかりのこなでサポートに徹するモロバレル

雨パに入れて弱点軽減、雨パのミラーマッチ対策もOK、ラティ兄妹メタグロス、水ロトム、チート

性能に生まれ変わったトリトドンにも強いナットレイ

ラティオスの流星群を耐える耐久を持ち砂パ雨パにも強いビリジオンなど強力なポケモンが多数登場し、一気にメジャーなタイプとなった。

炎タイプのキュウコンが夢特性ひでりを得たため、葉緑素を発動させやすくなり、晴れのターン制限も気にする必要がなくなった。

特にワタッコは地震アンコールが使いやすくなったうえに攻撃面でもアクロバット習得でかなり強化された。

但し大爆発弱体化のマイナスが大きすぎて需要を落としたダーテングのような例もある。

歴代の主な草使い

第一世代にエリカ、第四世代にナタネ、第五世代にデントが登場した。

エリカは初代・金銀・リメイク赤緑では弱点の多さもあり実力は低迷したが、リメイク金銀ではにほんばれで葉緑素を発動、溜めなしソラビを使ってくるため侮れない。

ナタネは二番目のジムリーダーの中ではトラウマ度は低いほうだが、それでも実力はなかなか。

デントはミジュマル選択者のみ対戦可。バオップを知らないプレイヤーを苦しめた。また、アニメではタケシポジを勤めている。

また、アニメのコジロウもウツボット、サボネア、マスキッパと草タイプとは縁が深い。

ご意見所

第二世代は堅さゆえの光合成の回復量が半端じゃなかったし結構草は強かったと思うのだが

というか弱点の攻撃が大文字冷凍ビーム以外貧弱、優秀なタイプ相性で防御に関しては十分な強さだな

耐久関係の記述を追加した

GSC～DPPtにウツボットを追加。

第2世代のワタッコってどの程度の扱いが分かる人頼む

技的にはこの頃から既にサポーターなんだけど、シングルスだからさほど強くもなかったと思う

第4世代の草は結局強化されてない気がするのだが。

氷、虫、炎の強化と技インフレの時代の半減タイプの多さを考えると、

高威力技の増加、一部の技のpp増加、岩の強化を考えてもプラスには転じないと思う。

第3時点では多くのポケモンが少ないリスクで打てる技がマジカルリーフ止まりだった気がする。実際は少しはマシになったかな程度だけど。

所で「草毒」だけどタイプの「毒」は無いよりはマシ位の物な気がする。

どちらも攻撃範囲が少ないし。

ユレイドルが優秀なタイプとは言えないのは同意だが、理由がユレイドルをよく理解していないような書き方だったので変えさせてもらった。まあ耐性の少なさも技や砂嵐でカバーするものだけだね。

草毒がとりたてて不遇ってのではないと思うけど。元より弱点減ってるし。

書いた人は毒そのものが不遇と思っていたのだろうか。

1種類しか増えなかったのはただ単に初代の草毒が多すぎたからだろう。むしろさらに追加されたことの方が驚き。

取り立てて不遇ではないだろうが毒が増えた事による利点は弱点虫と毒が普通になったがエスパーが弱点になり地面等倍になった事と弱点の突きにくい毒技が一致になった事と毒にならない事だから単草とはさほど変わらない気が。元が元な分、岩や水との複合がやや優秀なだけ。

攻撃的には草と毒半減以下は毒と鋼のみで、草の中ではマシなレベルのサブを持っているアタッカーのウツボットとロズレイド(+アタッカーフシギバナ)には結構充分であり、耐久型フシギバナとラフレシアは毒無効が大きいのだがな。前者はタイプ一致毒技の威力が低いこと、後者はまだメジャーな氷炎が弱点なのが問題か。

黒いヘドロ使える点や、格闘半減はスルーかよ。よもや、使いもせずに言ってるんじゃないな。

宿木+毒々の耐久型を問答無用で止められることとか、草単にはない強みはたくさんある。

黒いヘドロは本当に使えるのはフシギバナ位で格闘は半減できても突破できない。一応きっちり使ってるよ。宿り木+どくどくも使い手に限りがあるし挑発があるから...

宿木+毒々を交代出しから止められるのがデカイと思うんだけどな。忘れがちだけど毒びし回収できるし、毒タイプを持っていることの有用性は高い。

なんだかんだで伝説ありの公式ダブルだとRSDPとずっと最強クラスのタイプという立場を維持してるんだから

別に今のままでいーんじゃないねと思う俺がいる

DPはルンパとノオー以外殆ど使われなかった上どちらかというと水氷の度合いの方が大きいがな...

てか強い連中は大抵特性が強いだけ

耐性面ではそうかもしれないが、攻撃・補助面では一致くさむすびとやどりぎを軸にしていたからやっぱり草ポケモンでないとダメだったと思う。

いやいや、耐性も草のおかげだろ。グラードンのじしんとカイオーガのしおふきを両方受けられる時点で強すぎ

はっきり言ってユキノオーもルンパッパも強さの大半は草のおかげ。ルンパとノオーが多かったのは

ルンパとノオーが優秀すぎただけ。ルンパなんか水技なしも珍しくなかった

とりあえず仕様変更のために主な技を修正。正直よく見るかどうかでは体感が全てになってしまうと思ったので、準専用に近いようなもの以外は上げておいた。

5世代についてもちょっと書き。まだ始まったばかりなので適宜追記修正をどうぞ。

第5世代ではウォッシュロトムの台頭で相対的に草ポケモンの需要が増したと思われる。

エルフーンやナットレイなど強力な草に強いのもまた草だったりする。
現環境の話なので今後どうなるかはわからないが。

ルンパッパが弱点3つで一番少ないと書かれていたので弱点2つのナットレイと表記を入れ替えておきました。

モロバレルについて全く書かれていなかったので追記

シングルばかりでなくダブル目線で書いた、

草は全然不遇じゃないエルフーン、ナットレイ、ビリジオン、ユキノオー、モロバレル、ルンパッパ、草口トム

むしろよく使われてるタイプ、毒悪氷の方が余裕で不遇なのは明白

どちらかというとは最近タイプ内格差の方が目立つようになったって事じゃない?後、肝心のユキノオーやモロバレルが草氷だったり草毒な件。

昔からダブル(特に04大会やGS)では草強かったからねえ。今作で強いのがいっぱい出てきたのは事実だが。

あとダブルだと毒も割と見ると思う(モロバレル・ドクログ・ゲンガー・クロバット辺り)。格闘抵抗はダブルで強いしね。

その大半がどくがない方が強いと評判だがな。怒りの粉で格闘を吸えるモロバレルはともかくゲンガークロバットは殆どプラス要素がない

メタグロスの使用率が7割前後、ラティとクレセが大人気のダブル環境でエスパー弱点は足枷だし毒攻撃技はショボい。ドクログには関係ないけど

今作は一部の水が相当強いからね。ウォッシュ、ブルンゲル、スイクン、トリトドン(ダブル)。特にウォッシュとトリトドンは草でしか攻められないからどうしても草技はパーティの中で必要になるんだよね。水以外にも一部の強豪(バンギやらテラキ)にも刺さるし。特にダブルでは草技の所持率高い。ただ欠点は抵抗の数が多いこと。単草だとサブウェポンでおぎないきれないし。そういう意味では複合草はもう1つメインウェポンがある分かなり優遇されてる感ある。氷より弱点は多いものの弱点のメジャーさと抵抗の数から氷よりは受けに関しては優秀だよね。

ゲンガーとクロバットは霊と飛行自体に虫と格闘に耐性があるから毒の恩恵が少ないだけだろう。足枷になってるとも思わないが。

一般的には対エスパー性能失うことよりも対格闘性能得ることの方が重要だろう。対エスパー性能得て格闘に弱点を持つようになったズキンが他の単格闘(ブシンやカボ等)よりも評価が低いことを考えれば対格闘性能は優秀だと思う。草毒は単草よりも攻防ともに優秀だと思うよ。

弱点のメジャーさなんて人の主観による。草毒はもう一つのメインウェポンという点では若干他の複合と比べると微妙だが、単草よりはマシ。

ブシン減っちゃったし、カボエラーは弱点関係なくあれはねこだましといかす両立できる唯一の存在だからだろう

ズルズキンはステータス配分がダブルに向いてない。あとエスパー技受けてもコメットパンチと流星群で撃沈するからエスパー抵抗はあまり意味がないし

あの手複合は弱点つかれる側にとっては痛い片方だけの抵抗力持っても意味がないのがいやらしい

まあもともと抵抗あるのに無駄にメジャー弱点だけ増えるクロバゲンガーはマイナスの方が

大きいだろう。コメバレ耐えや流星耐えができない